MAXI juegos 10

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Vicente Vescovi
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

© 1994 para esta edición: Ediciones Altaya, S.A.
ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

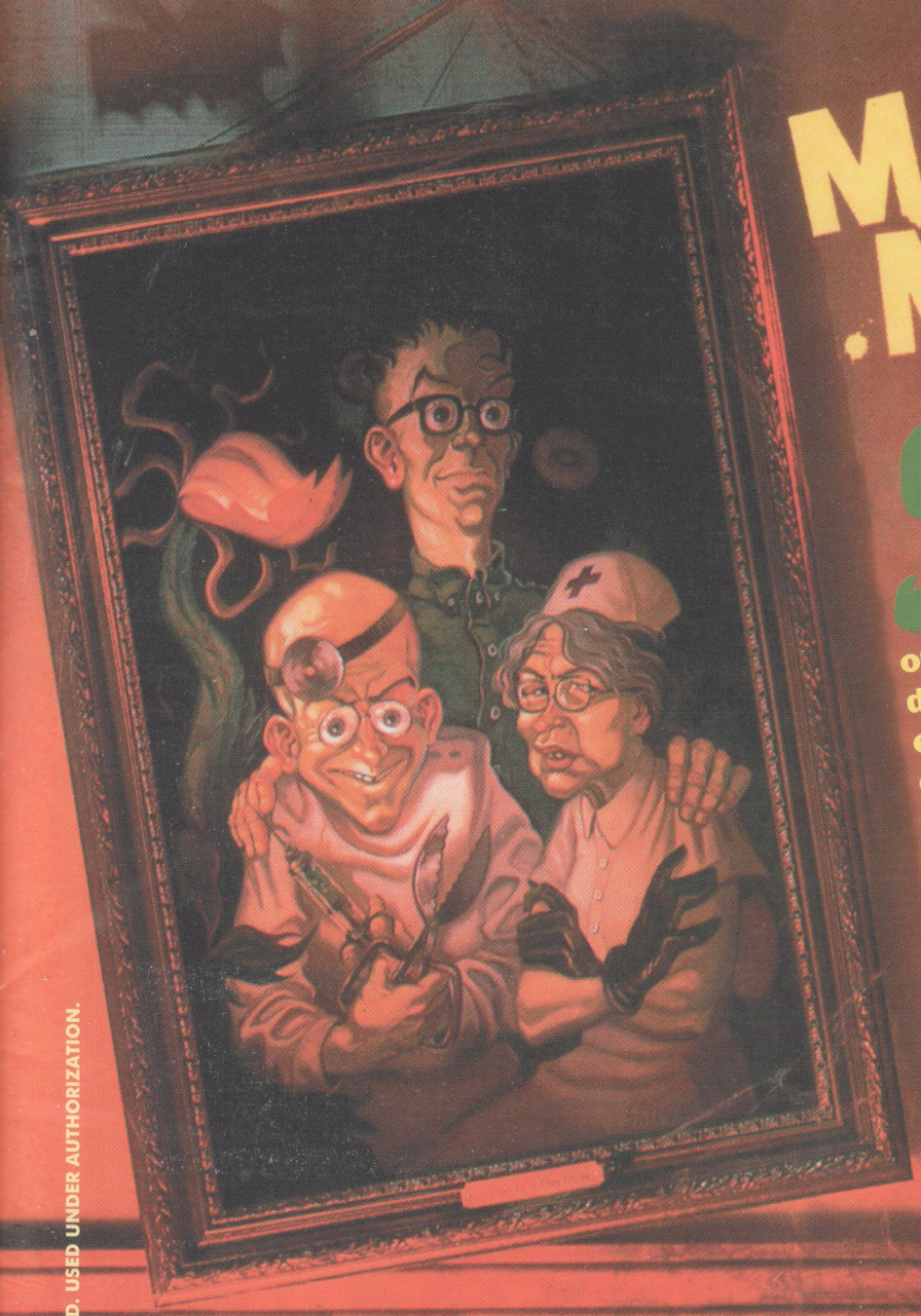
Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

DUDAS SOBRE LOS JUEGOS
Para solucionar las dudas que tengas sobre los juegos.
ERBE (91) 539 98 72 ext. 108
de 12 a 14 h. de lunes a viernes

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.



Maniac Mansion

Seguro que has oído hablar de Maniac Mansion, uno de los grandes clásicos en lo que a aventuras conversacionales se refiere. Pues ahora tienes la oportunidad de llegar hasta el final de este divertido juego y desenredar el lío en el que se han metido los chicos de la pandilla por rescatar a su amiga de las garras de un científico loco. Maniac Mansion se convierte en una pesadilla para nuestros amigos, pero uniendo el ingenio de uno, la fuerza de otro, la habilidad de un tercero... todo acabará bien. Ponte en la piel de cada uno de ellos, salva a la chica y conviértete en un héroe.

Requisitos mínimos:

- MS-DOS versión 3.30.
- 384Kb de RAM libres.
- tarjeta Hercules o CGA.
- soporta el altavoz interno del PC.
- es posible jugar desde disquetes.

Requisitos deseables:

- PC-AT 386 o superior.
- 1Mb de memoria.
- tarjeta gráfica VGA.
- ratón.
- 1,2Mb libre en disco duro.

Altaya

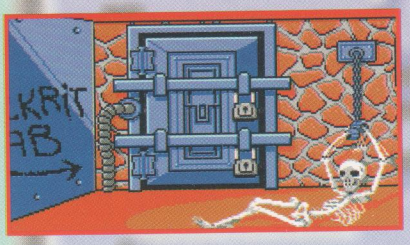
LUCASFILM GAMES

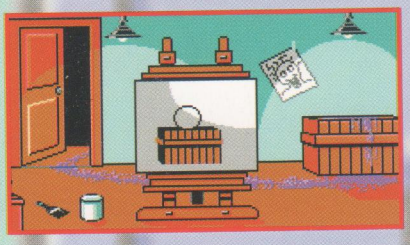
MANIAC MANSION © AND © 1989 LUCAS FILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION.

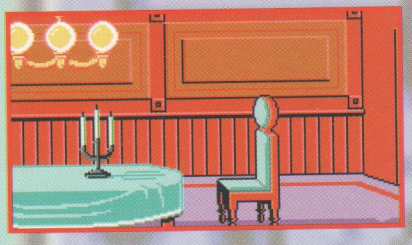
LA HISTORIA

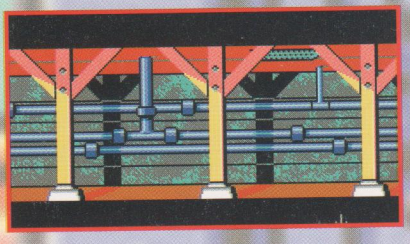
Antes de aquel extraño suceso, al doctor Fred y a toda su familia ya se les consideraba como "algo excéntricos". Él, un científico brillante a quien algún experimento trastornó más de la cuenta; Edna, la ex-enfermera de peculiares actividades lúdicas; Ed, un chaval de lo más normal, de no ser por su fijación por todo lo militar y por los hámsters... La gente dice que no son los únicos inquilinos de la enorme mansión donde viven y hay quien asegura haber visto algo con forma de tentáculo arrastrándose por los pasillos de la mansión... Pero, claro, eso sólo son habladurías y chismes de pequeña ciudad. En todo caso se trataba de una familia extraña pero del todo inofensiva. Al fin y al cabo, toda ciudad tiene un doctor Fred. Lo cierto es que a partir de la noche en que cayó el meteorito cerca de "Maniac Mansion" (así llaman en el pueblo a la casa del doctor Fred) las cosas empeoraron bastante: empezaron a oírse extraños ruidos y a verse resplandores terroríficos en los ventanales de la mansión. Lo que colmó el vaso fue la desaparición de Sandy, la jefa de animadoras del equipo local. Estoy seguro de que la ha secuestrado el doctor Fred para utilizarla en algún experimento que no me atrevo ni a imaginarme. ¡Pero esta noche sabremos qué hay de cierto en todas las historias que se cuentan acerca de Maniac Mansion! He conseguido la ayuda de unos cuantos chicos de la pandilla y hemos decidido entrar a buscarla... ¡allá vamos!

(extracto del diario de Dave)









ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Podrás jugar directamente desde la unidad de disquetes o bien desde disco duro. Como siempre, recomendamos instalar el juego en un disco duro para que la acción sea más fluida y rápida. En cualquier caso, y especialmente si decides jugar desde disquete, es conveniente que hagas una copia de seguridad del disquete original.

Para ello, coge un disquete de doble densidad y usa el comando DISKCOPY del MS-DOS (DISKCOPY A: A: seguido de ENTER). No es necesario, aunque sí resulta conveniente, formatear previamente el disquete de destino para evitar que tenga sectores defectuosos que lo conviertan en inservible (FORMAT A: /F:720 /U y ENTER). Recuerda guardar el disquete original en un sitio seguro. Ahora ya puedes colocar la copia en la disquetera, cambiar a la unidad de disco y teclear MANIAC para empezar a jugar.

PARTES DE LA PANTALLA DE JUEGO

1.- LÍNEA DE MENSAJES: las palabras dichas por cualquiera de los personajes del juego se mostrarán aquí, así como los mensajes del sistema (por ejemplo, "Introduce el disco 1 y pulsa ENTER").

2.- VENTANA DE JUEGO: es donde se desarrolla la acción. Muestra la zona de la habitación en donde se encuentra el personaje que tengamos seleccionado en ese momento.

3.- LÍNEA DE COMANDOS: aquí es donde se construyen las órdenes que se le dan a cada uno de los personajes que controlas en el juego.

4.- VERBOS: se corresponden con las diversas acciones que puedes hacer que ejecuten los personajes durante el juego. La lista de verbos no cambiará durante el transcurso de la acción por lo que en ciertas situaciones te resultará imposible aplicar un verbo a algún objeto en concreto, bien por ser una acción sin sentido (por ejemplo, "encender sillón") o bien por necesitar de algún otro objeto, como por ejemplo una llave para abrir una puerta. Para seleccionar un verbo bastará con que te sitúes encima de uno de ellos y pulses la tecla ENTER o bien el botón izquierdo del ratón, apareciendo en ese instante en la línea de comandos.

5.- INVENTARIO: en esta zona se encuentra el listado de todos los objetos que llevan cada uno de los tres personajes del juego. Cada vez que selecciones a un nuevo personaje, el inventario mostrará los objetos que lleva. Al principio del juego el inventario está vacío. No existe límite al número de objetos que puede llevar un personaje. Cuando en esta lista haya más de cuatro objetos aparecerán unas flechas con las que podrás ver todos los objetos de la lista. Los objetos pueden ser seleccionados de dos formas, bien colocando el cursor encima del objeto en la ventana principal o bien seleccionándolo dentro del inventario.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Antes de instalar el juego, asegúrate de que tienes suficiente sitio (al menos 650Kb) libre en la unidad de disco que hayas elegido. El proceso de instalación es completamente manual; debes situarte en el disco duro donde vas a instalar el juego, crear un directorio y copiar allí los ficheros del disquete. Por ejemplo, para instalarlo desde la unidad de disquete A, en el directorio Maniac del disco C, sigue estos pasos:

```
C:
CD C:\
MD MANIAC
CD MANIAC
COPY A:*.*
```

Después es aconsejable crear un fichero de arranque para que sea más fácil poner en marcha el juego con el ratón cargado. Para ello, abre un fichero nuevo en un editor de textos ASCII (EDLIN, el EDITOR del DOS o cualquier otro), llámalo MANIAC.BAT y escribe algo como esto:

```
CD \MANIAC
C:\MOUSE.COM
MANIAC %1
```

De todas formas, si no creas este fichero, para jugar basta con cambiar al directorio MANIAC y teclear MANIAC seguido de ENTER.

VERBOS, ACCIONES Y FUNCIONES

"LAS ÓRDENES SON LAS ÓRDENES"

Todos los verbos usados en el juego pueden ser seleccionados colocando el cursor encima de la zona de verbos de la pantalla, o bien a través de la siguiente correspondencia entre verbos y teclas:

Empuja	Q	Abre	W	Anda a	E	Abre c/ll.	R	Enciende	T
Tira	A	Cierra	S	Recoge	D	Nu. chaval	F	Apaga	G
Da	Z	Lee	X	Que es	C	Usa	V	Arregla	B

EMPUJA objeto: sirve para empujar, apoyarse, abrir, etcétera.
ABRE objeto: abre puertas, rendijas, destapa botes...
ANDA A objeto: dirige al personaje que tengamos activo en ese momento hacia el objeto al que hayamos señalado con el cursor.
ABRE CON LLAVE objeto CON objeto: sirve para abrir las puertas que nos encontremos cerradas con una de las llaves que llevemos en el inventario.
ENCIENDE objeto: enciende lámparas, linternas, o bien conecta radios, televisores y otros objetos.
TIRA objeto: elimina un objeto del inventario de uno de los personajes.
CIERRA objeto: sirve para cerrar puertas, trampillas, rejillas, llaves de paso, etcétera.
RECOGE objeto: añade ese objeto al inventario del personaje que tengamos seleccionado.
NUEVO CHAVAL: al seleccionarlo aparecerá la lista de personajes que forman tu grupo de rescate. Este verbo se usa para cambiar el personaje activo, de forma que las siguientes órdenes las ejecute él, hasta que vuelvas a cambiar de personaje.
APAGA objeto: sirve para apagar lámparas o linternas, así como para desconectar aparatos como reproductores de casetes, gramófonos, radios...
DA objeto A personaje: cede un objeto del inventario del personaje activo en ese momento a cualquier otro personaje. Es necesario que ambos personajes, el que da y el que recibe el objeto, estén en la misma habitación.
LEE objeto: sirve para leer letreros, mirar posters, etcétera.
QUÉ ES objeto: da una breve descripción o hace algún comentario, en la línea de mensajes, sobre el objeto seleccionado.
USA objeto EN objeto: sirve para manipular cosas. Por ejemplo, "usa llave en puerta" nos abrirá esa puerta si la llave es la adecuada; "usa pilas en linterna" colocará las pilas dentro de la linterna, y así.
ARREGLA objeto CON objeto: no tiene ningún uso distinto al obvio.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Antes de ponerte a jugar en serio, y una vez que has arrancado el juego, tienes que indicar al programa con qué opciones deseas jugar: qué tarjeta gráfica, si tienes o no ratón, si vas a usar joystick, el personaje que vas a usar, la velocidad de los mensajes en pantalla...

CAMBIAR DE PERSONAJE	
DAVE	F1
SEGUNDO CHAVAL	F2
TERCER CHAVAL	F3
SALVAR/CARGAR JUEGO	F5
EVITAR ESCENA TIPO PELÍCULA	ESC
SONIDO SI/NO	F6
EMPEZAR	F8
PAUSA	ESPACIO
VELOCIDAD DE LOS MENSAJES	
MÁS RÁPIDO	>
MÁS LENTO	<

OTROS CONTROLES

Cuando el inventario tiene más de cuatro objetos aparecen dos flechas para poder acceder a todos los elementos. También hay definidas una serie de teclas para la misma función:

Escoger el elemento superior izquierda:	Y	Escoger el elemento superior derecha:	O
Escoger el elemento inferior izquierda:	K	Escoger el elemento inferior derecha:	L
Subir por la lista:	U	Bajar por la lista:	J

En el faldón de estas páginas puedes encontrar, además, una serie de combinaciones de teclas que activan los controles que vamos a detallar a continuación:

Cambio de personaje: puedes hacerlo también seleccionando "Nuevo chaval" en la lista de verbos de la pantalla principal y después seleccionando uno de los nombres que te aparecerán. A partir de ese momento las órdenes las ejecutará el personaje elegido.

Salvar/cargar el juego: podrás, mediante esta opción, salvar hasta diez estados distintos del juego. Cuando quieras volver a una determinada fase del juego que hubieras grabado previamente sólo tendrás que recuperar ese estado. Los nombres de los juegos salvados previamente tendrán un asterisco al lado del nombre. Conviene que vayas salvando a menudo el juego, especialmente si te vas a meter en alguna situación difícil.

Pausa durante el juego: cuando pulses la barra espaciadora el juego se detendrá y el cursor cambiará a la imagen de un caracol (también lo hará cuando el juego esté accediendo al disco). Para seguir jugando sólo tendrás que pulsar la barra espaciadora de nuevo.

Ajuste de la velocidad de la línea de mensajes: pulsa la tecla ">" para hacer que los mensajes duren menos o la tecla "<" para que duren más.

Scroll sí/no: si tu ordenador es lento prueba a configurar este parámetro como "NO" (pulsando las teclas MAYÚSCULAS + S). De esta forma, cada vez que tu personaje se acerque al borde de la pantalla, la imagen cambiará bruscamente y así el juego ganará sustancialmente en velocidad.

Activar ratón / joystick: si tienes cargado el driver del ratón podrás mover el cursor con él cuando pulses MAYÚSCULAS + M. Aunque selecciones el ratón o el joystick el teclado seguirá funcionando aunque las teclas de los cursores no responderán.

Grabar / salvar las preferencias de juego: una vez hayas seleccionado todas las opciones (ratón o joystick, tipo de resolución, velocidad de los mensajes, scroll, etcétera) podrás guardarlas en un fichero, de forma que es posible recuperarlas cada vez que se arranque el programa, pulsando MAYÚSCULAS + R o bien ejecutando el juego con "MANIAC P".

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES

MODO 2 UNIDADES DE FLOPPY	.....MAYÚS.+D
SCROLL SI/NO	.....MAYÚS.+S
MODO GRAFICO	.....MAYÚS.+
VGA/MCGA	V
EGA,CGA	.....E,C
HERCULES	.....H
TANDY 16 COLORES	.....T
RATON SI/NO	.....MAYÚS.+ M
JOYSTICK SI/NO	.....MAYÚS.+ J
SALVAR PREFERENCIAS	.....MAYÚS.+ W
CARGAR PREFERENCIAS	.....MAYÚS.+ R
TERMINAR EL JUEGO	.....CTRL+C

PANTALLA INICIAL: Maniac Mansion

Al arrancar el programa aparecerá la pantalla inicial, en la que podrás formar el equipo de rescate. Para ello usa el ratón, el joystick o bien los cursores del teclado. Pon el puntero encima de la cara del personaje que quieras y pulsa ENTER o el botón izquierdo para seleccionarla. Ten en cuenta que la foto de Dave siempre está seleccionada. Si quieres elegir a otro personaje en lugar del que acabas de seleccionar sólo tendrás que repetir los pasos anteriores y esta vez desaparecerá el recuadro blanco alrededor de su imagen.

El equipo que irá a buscar a Sandy tiene que estar compuesto por tres personajes (uno siempre será Dave). Precisamente de los personajes que participen en la aventura dependerá en gran medida el desarrollo del juego, cambiando ligeramente la trama y, por tanto, la solución. Una vez hayas terminado de seleccionar a tu equipo sitúa el cursor encima de la palabra "**START**" y pulsa ENTER o el botón izquierdo del ratón. Ahora el juego te mostrará una pequeña secuencia animada que sirve de presentación e introducción al juego.

PERSONAJES DEL JUEGO

DAVE:

Este apuesto caballero andante es responsable de dirigir la búsqueda y rescate, ya que Sandy es su novia.

MICHAEL:

Michael es el Fotógrafo premiado por el periódico del colegio. Un chaval muy divertido y simpático.

SYD:

Aspirante a músico. Quiere montar su propio grupo de rock. Algo pasota, pero siempre está ahí cuando le necesitas.

JEFF:

Más conocido como el "tío del surf" por su afición a ese deporte. Jeff No tiene grandes preocupaciones en la vida,

WENDY:

Quiere llegar a ser una escritora famosa, por lo que siempre está a la búsqueda de nuevas emociones.

BERNARD:

Presidente del club de física y ganador del merecido premio "Chorlito de Oro". Es bastante cobarde.

RAZOR:

Vocalista del grupo punky "Razor and the Slummetes". Una chica de "armas tomar", aunque a veces peque de ingenua.

PUBLICACIÓN OFICIAL DEL MANIAC MANSION INSTITUTE

PARTY

Número 577 bis - Época 4

Verano 1994 - Edición especial

HABLA EL DIRECTOR

Una vez más tengo el placer de presentaros "PARTY", nuestra revista interna. Como siempre, en ella encontraréis noticias de todo tipo, informaciones útiles y vuestros anuncios. Os animo a que la leáis con interés y atención, ya que en sus páginas seguro que encontráis luz para vuestras dudas y solución para vuestros problemas.

Si no sabéis qué hacer o si necesitáis alguna pista para estas vacaciones, buscad en "PARTY"; con un poco de imaginación todo se soluciona. Buen verano.

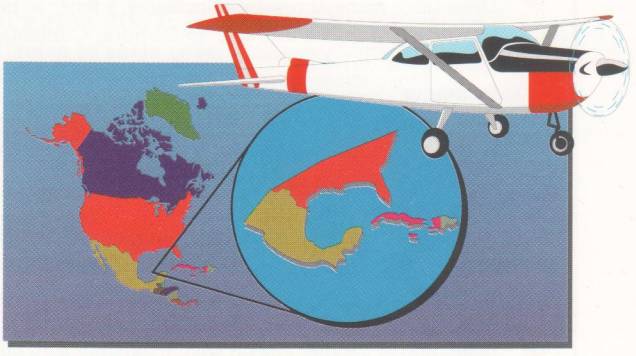
John Smith
Director

Misterioso accidente en el "Triángulo de las Bermudas"

SE CULPA A UN FORTÍSIMO RUIDO, CAPAZ DE ROMPER EL CRISTAL

Una avioneta bimotor con cargamento de productos agrícolas de América Central se estrelló ayer en el Triángulo de Las Bermudas. El piloto Bruce Beaver dijo, en el hospital, que oyó un fortísimo ruido muy agudo antes del accidente: "*el panel de instrumentos estalló y el parabrisas se hizo añicos*".

El ruido también rompió cristales del crucero de lujo Bodacious Banana, que estaba justo debajo de la trayectoria de la avioneta. Gran parte de las ventanas y todos los candelabros del comedor quedaron destrozados, según Ilona Cristal, directora social de crucero, que afirmó estar "*hecha añicos*".



"*Ese ruido puede romper cualquier cristal*" declaró el piloto. La imagen muestra la zona donde ocurrió el siniestro.

CICLÓN DAÑA ZONA DE CARAVANAS

Un ladrillo suelto fue la clave del milagroso rescate

Cuando la Sra. Roberta Simms oyó aquel terrible rugido y observó el remolino en el cielo verdoso, cogió a los dieciséis niños y se metió en el sótano que su marido Bobby había construido bajo su caravana Aire-Stream. La familia, que pasó siete horas atrapada en el sótano mientras los equipos de rescate retiraban los escombros, confesó que lo peor de todo fue "*el jaleo que armaban los niños, peor aún que un tornado*".

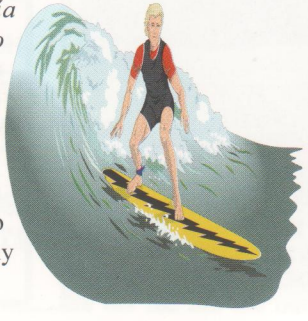
Desesperada, la Sra. Simms intentó abrir un hueco en los escombros con sus manos y finalmente halló un ladrillo suelto con el que atizó a los niños para que se callasen y la dejaran en paz. Por fin llegó el equipo de rescate, Roberta quedó libre y los niños fueron atendidos en el hospital comarcal por los golpes recibidos.

JOVEN SURFISTA SE LLEVA UN BUEN SUSTO

Revela los números de la bonoloto

El joven Jeff Woodie, conocido por sus amigos como "El tío del surf", se electrocutó la semana pasada cuando se le cayó la radio portátil al agua de la piscina donde se encontraba en ese momento.

El shock no fue muy fuerte, pero trastornó momentáneamente a Jeff que deliró durante un rato y dijo de carrerilla tres números. Según su amigo Syd, "*dos de ellos eran los números que había que acertar esa semana en la loto... el tercero parecía importante, pero resultó ser sólo la puntuación conseguida en uno de los juegos de la sala recreativa*", lo que resulta muy curioso.



SECUESTRADA POR LA POLICIA DE METEOROS

También se llevaron a mi bebé

por Emma Mae Neadrop

"*Oh, eso no es un avión*", pensé al ver la extraña bola de luces parpadeantes aterrizar sobre mi Toyota de 1974. El objeto parecía una píldora de vitamina B-12, pero ponía ¡¡¡POLICÍA DE METEOROS!!!

Intenté coger a mi bebé, pero los viscosos mocosos ya habían abierto el maletero y lo estaban sacando por la parte de atrás. Mientras, mi pequeño Myron chillaba "*No te preocupes, mamá, volveré... y quizá ya no sea morado*". Si no hubieran abierto el maletero, jamás habrían logrado su propósito.

Ya hace unos años me di cuenta de que Myron era algo especial, cuando le encontré brillando en el jardín, con el aspecto de una salchicha morada. Ahora, cuando mis otros hijos preguntan por su hermano especial, les digo que el pequeño Myron ha ido a vigilar el cielo... que algún día nos será devuelto.

PARTY GUÍA

Oficina de Empleo de la Universidad Estatal

Winnick Hall, Habitación 3478
555-8745x7654

Están disponibles los siguientes empleos de verano:

Ayudante Técnico de Laboratorio
Debe saber manejar residuos nucleares, y tener su propio Traje Anti-radiación. Martes a viernes. $5,00/hora. Contactar con el Doctor Fred, aptdo. 567-09A.

Informador
Gran oportunidad para cotillear con los amigos. Debe encantarle las fiestas de Colegios Mayores. Viernes y sábados noche. $10,00 por culpable. Contactar con el oficial Friendly.

Ayudante de cocina
Responsable de la preparación de comida en la cafetería del Colegio Mayor. Sólo para alumnos de Medicina. Contactar con el Chef Greezy.

Quitanieves
Será responsable de que el campo de fútbol esté limpio de nieve durante todo el verano. Puesto sólo disponible para alumnos con beca deportiva. $130/hora.

FOTOGRAFÍAS PARA TODAS LAS OCASIONES

Michael F. Stoppe
Universidad del Estado
C.M. Porter Hole
Hab. 404
555-1467

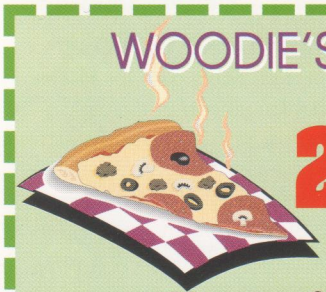
¿NECESITAS AYUDA CON LOS TRABAJOS?

LLAMA A LOS TRES TÍOS
UNOS PROFESIONALES TE ESCRIBIRÁN TUS TRABAJOS SOBRE CUALQUIER TEMA

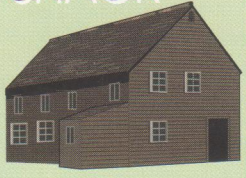
Notas garantizadas según la tarifa:
Sobresaliente.....$20
Notable.....$18
Bien.....$10
Suficiente.....$5

3 Tíos que Publican Todo S.A.

WOODIE'S PIZZA SHACK



2 por 1



Nuestra última creación:
CALAMARES, AGUACATE Y ATÚN
(crema de cacahuetes, 35 centavos más)
COMPRA UNA AL BAJÍSIMO PRECIO HABITUAL Y TE REGALAMOS LA SEGUNDA PIZZA DEL MISMO TAMAÑO TOTALMENTE GRATIS, HASTA EL 1 DE SEPTIEMBRE.

Menú del Comedor del Colegio Mayor

Lunes
Perrito caliente au gratin
Espinaca a la crema
Crema de maíz en palo
No hay postre

Martes
Pudín de carne picada
Pudín de jamón
Pudín de zanahoria
Pudín de mouse de chocolate

Miércoles
Haz tu propia cacerola de arroz
Haz de propio pan de ajo
Jamón

Jueves
Sorpresa de carne
Jamón en lonchas
Ensalada de frutas en escabeche

Viernes
Sorpresa de queso
Jamón picado
Pincho moruno de fruta con fruta
Galletitas

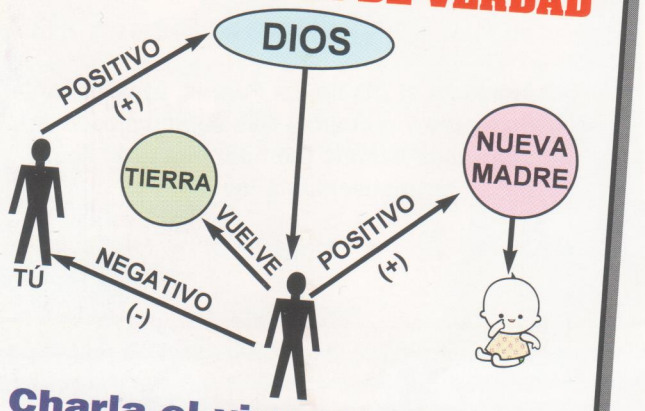
Sábado
(día de los padres)

Costillas a la barbacoa
Mazorcas de maíz
Patatas recién asadas
Tarta de chocolate con chocolate

Domingo
Sorpresa de sorpresa
Crema de jamón
Pinchos morunos de col
Sopa de picadillo
No hay postre

PARTY GUÍA

LA REENCARNACIÓN: CÓMO FUNCIONA DE VERDAD



Charla el viernes a las 7

MERKIN HALL

por

Maharishi Mahannie Yogi Cuchk

Donativo sugerido: $5

¡ATENCIÓN SUPERVIVIENTES!

MARCHA ANTINUCLEAR

SÁBADO 4 TARDE
CAMPO DE FUTBOL

¡¡PODRÍA SER TU ÚLTIMA OPORTUNIDAD!!

¡MEJOR ASEGURARSE QUE LAMENTARSE!

EL DOCTOR WATTLE DISCUTIRÁ LOS EFECTOS DE LOS DESHECHOS NUCLEARES SOBRE LA VIDA DE LAS PLANTAS: PODRÍA HACERLAS CRECER COMO LOCAS

QUERIDA EDNA...

El consultorio favorito de América

QUERIDA EDNA:
Alguien se cuela constantemente en mi casa, y la última vez me robaron hasta las bombillas. No puedo colocar un sistema de alarma... ¿qué hago?
-Un Robado en Raleigh

QUERIDO ROBADO: Seguro que haces tonterías como dejar la llave debajo del felpudo. Debes esconderla bajo un trozo suelto de la moqueta, o colgando del ventilador. El ladrón nunca la buscará dentro de casa.

QUERIDA EDNA:
Tengo un problema de decoración que me deprime. Cuando ponga mi nuevo sofá en el salón, no podré abrir la puerta de la entrada. ¿Qué debo hacer?
-Decoradora deprimida

QUERIDA DECORADORA: Muchas veces nos incordian puertas muy feas e incómodas. La solución es sencilla: tapa la puerta con pintura y nadie sabrá que está allí. Entonces tu sofá tendrá una pinta estupenda.

QUERIDA EDNA:
Mi marido ha estado recibiendo correo de otra mujer. Lo sé porque los sobres son de color rosa y huelen bien. ¿Qué debo hacer?
-Triste en Hartford

QUERIDA TRISTE: Cuando tengas dudas ¡hay que resolverlas! Abre el sobre con vapor. Si no te está siendo fiel, mete a tu marido en el microondas. Avísame qué ocurre, me interesa.

QUERIDA EDNA:
Mi marido Chuck (no es su nombre auténtico) es bueno, generoso y viste bien. Sólo hay un problema: es un blandengue, un rollo... ¿qué puedo hacer?
-Esposa del Blandengue

QUERIDA ESPOSA: Eso tiene fácil arreglo. Consíguele unas buenas pesas; en cuanto las use, será un hombre nuevo.

¿Odias llamar por teléfono? Pídenos el folleto "Cómo hablar por teléfono" y aprenderás a hacer llamadas que tus amigos no olvidarán jamás.

PARTY BREVES

Necesito ir a La Grande, Oregón. Quiero ir después de los exámenes finales. Pago la mitad de las multas por exceso de velocidad. Contactar con Ron en la hab. 1197.

Se vende Commodore 64 + disco duro, y una copia autografiada de Ballblazer. Ordenador y disco por $75,00. Copia de Ballblazer por $50,00.

Desaparecido de la habitación 1447 EQUIPO DE MÚSICA SB-50 de 300W. con altavoces de tres vías, compact disc y sintonizador AM-FM. Si se encuentra, llamad a Cindy, 555-1403.

Se vende equipo de música SB-50 de 300W. con altavoces de tres vías, compact disc y sintonizador AM/FM. Llamad al 555-1927 después de medianoche.

Departamento de Psicología
Universidad del Estado

El Departamento de Psicología busca voluntarios para un experimento de electroshock.
Se pagan 5 dólares.
Animáos, ya contamos con:
Bill Simms, Jennifer Mills y Brad Clifton

¿Ha grabado alguien el programa de Wink Smiley de anoche? (sólo VHS). Contactar con Chip, habitación 222.

RESPUESTAS AL EXAMEN DE PRIMERO DE GEOLOGÍA de la próxima semana:

1- Hace 15 millones de años.
2- La corteza superior de la Tierra.
3- Los Dinosaurios.
4- Sputnik Uno.
5- Centro de Caramelo Masticable.
6- Demasiado caliente para manipular.
8- Cuando se congele el infierno.

Se vende ejemplar de "Cómo ligarse a las chicas" (usado sólo una vez). También ejemplar de "Cómo besar a una chica" (a estrenar). Llamar a Bernard, tfno 555-1902.

¡ANULADO, ANULADO!
Se anula la práctica de animadoras convocada para las 6 de la tarde por Sandy.

He perdido a mi tarántula. Si la encontráis, llamadme. Soy Pam.

Se vende barato Edsel de 1959, en buenas condiciones, ligeramente rectificado. Llamad a Ed. 555-3662.

Quien me haya dado su radio para reparar, que sepa que ya está arreglada. El dueño puede recogerla. Soy Bernard.

Bill Simms, Jennifer Mills, Brad Clifton

Estos queridos compañeros han sido trasladados al Psiquiátrico del Valle, como pacientes permanentes. Quien quiera puede mandarles flores al Pabellón 7.

Sandy,
Me lo estoy pasando pipa. ¿Por qué no dejas a ese plasta de Dave y te vienes a Hawai para estar conmigo? ¡Yo te pagaré el billete!
Con cariño, Ron.

¡RECORDATORIO!

Este sábado es el Día de los Padres. Mantengamos el Colegio limpio y recogido. Nos veremos todos en la cafetería el sábado para dar una gran fiesta de bienvenida a los padres.

Firmado

Biff Buckley
Monitor del Colegio Mayor

Postdata: La partida de póker para ellos y ellas se traslada al próximo sábado noche.

Al pulpo del **Departamento de Biología** le faltan dos tentáculos. Quien sea el responsable de esta macabra broma, que se identifique. Será mejor para él que lo confiese.
Profesor Dilkmore
Jefe del Departamento

¡GRAN VENTA ESPECIAL!
GANGAS, GANGAS
Cosas que pertenecieron a Bill, Jennifer y Brad. Habitación 317

Visiones y apariciones, si crees oir cosas extrañas por la noche, si has visto seres de otro mundo (por ejemplo tentáculos de colores), llámanos inmediatamente. Somos los mejores especialistas en sucesos paranormales, supranormales y normalitos del todo: CAZAPASMAS, los auténticos. 555-6732.

CUPÓN DE RESPUESTA

Utiliza este cupón para que tu anuncio sea publicado en PARTY. Recuerda que debes mandar al menos 2 dólares para cubrir gastos de edición y distribución. Rellénalo con letra clara (preferiblemente a máquina).

Nombre.....Teléfono.....
Texto.....
.....
.....
.....
.....

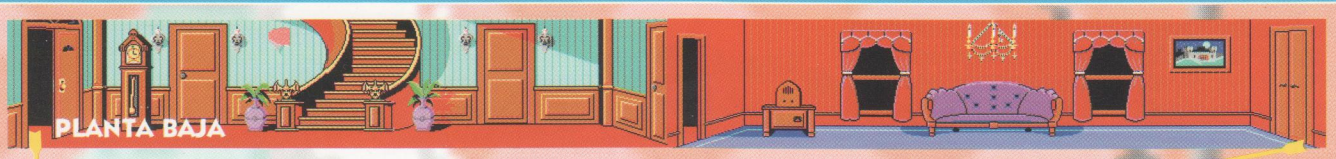
Enviar este cupón a: C.M. Porter Hole, Hab. 567-Party

PASO A PASO...

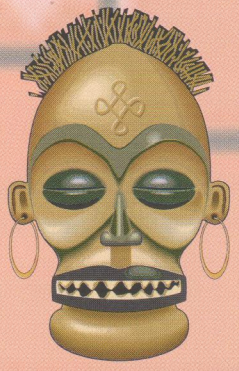
Si queréis seguir de principio a fin la solución que os proponemos, en la pantalla de selección de personajes elegid a Syd, el futuro músico, y a Michael, el fotógrafo. Por supuesto, podéis escoger a otros personajes, pero si lo hacéis puede que se altere la solución al juego, dejando de ser válida la que os ofrecemos. Una vez pasada la pantalla de selección del equipo de rescate os encontraréis en el exterior de la mansión, hacia la derecha. Avanzad con Dave hacia la izquierda y encontraréis la puerta principal, y frente a ella un felpudo. Recordando la vieja costumbre de dejar una copia de la llave de la casa debajo del felpudo, tiráis de él y, efectivamente, hay una pequeña llave que os guardaréis. Usad la llave para abrir la puerta y entrad.

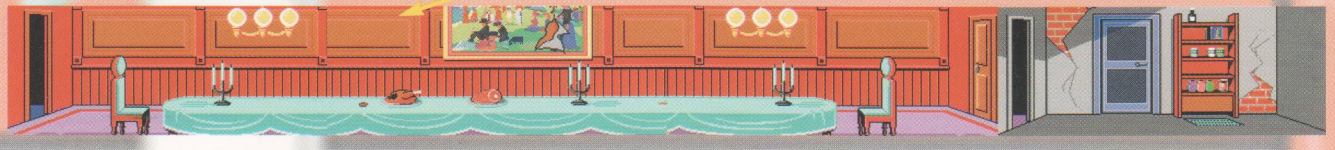
A la derecha de la puerta de entrada y dejando atrás las escaleras hay una puerta cerrada. Abridla y entrad. Atravesando una habitación con una radio antigua y un sofá llegaréis a una habitación a oscuras. Justo a la entrada de la habitación hay una lámpara. Encendedla. Ahora, hacia la derecha encontraréis un sofá y, a su altura, debajo de los estantes de la biblioteca, un panel suelto. Dentro de él hay una cinta de cassette. Volved hacia la izquierda, hacia la puerta de entrada a la mansión. Justo a su derecha podréis ver una puerta al lado del reloj de péndulo, es la cocina. Entrad en ella y, con cuidado, id hacia la derecha.

Puede que encontréis a una horrible mujer cerca del frigorífico: es Edna, la vieja enfermera. Si ella os ve, os capturará y acabaréis en la mazmorra, así que esperad hasta que se marche (podéis dar una vuelta por la casa). Cuando lo haga, entráis y cogéis una linterna que hay encima de la cocina y un bote de Pepsi, dentro del frigorífico. A la derecha de la cocina, atravesando un enorme comedor, llegaréis a la despensa. Allí cogeréis un bote de comida para tentáculos y unos zumos de frutas.



Volved hacia las escaleras que conducen al primer piso. En él, a la izquierda de las escaleras, veréis una puerta cerrada. Abridla y os encontraréis en un estudio de pintura, que sin duda es usado por algún aprendiz de pintor, a juzgar por los "cuadros" que podéis ver allí. Coged el bote de aguarrás del suelo y la fruta de cera. Ahora, saliendo al pasillo, veréis una enorme puerta blindada con un teclado de códigos. Abrid la puerta usando el libro de claves.

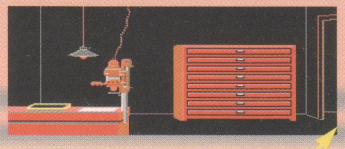


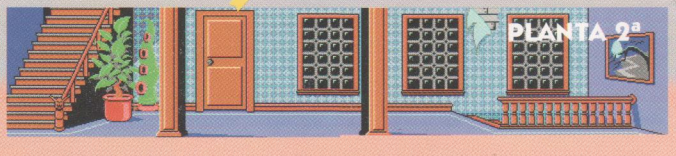


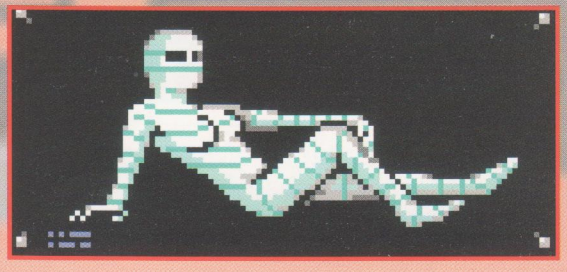
Ahora os encontraréis en un pasillo que tiene una estatua. Subid por unas escaleras que hallaréis a la derecha hasta el segundo piso. En él, un enorme tentáculo que parece moverse con vida propia os cerrará el paso pidiéndoos de comer. Dadle primero la comida para tentáculos, después las frutas de cera y por último el zumo de fruta. Ahora os dejará pasar. A la izquierda, por las escaleras, subiréis hasta el tercer piso de la mansión. Atravesando la primera puerta entraréis en una habitación que contiene una emisora de radioaficionado. Coged del suelo una moneda de diez centavos. Subiendo por la escalerilla que veréis allí, junto a la pared de esa habitación iréis a dar a la buhardilla, en donde vive el tentáculo, que parece estar muy deprimido. Recoged el disco que ha grabado el tentáculo y, detrás del gigantesco bafle de la derecha, una llave amarilla colgada de la pared. Bajad de nuevo al pasillo de las cinco puertas y entrad ahora, por la cuarta, en el gimnasio. Usad un par de veces la máquina de pesas y, en el baño de la puerta de la derecha, coged la esponja.

Sonará el timbre de la puerta principal. Es el cartero que ha traído un paquete. Coged a Michael y recoged rápidamente el paquete que estará en la casilla postal, a la izquierda de la entrada de la mansión, en la calle. Entrad con Michael en la casa. Ed, el hijo del doctor Fred, os encontrará y os preguntará qué hacéis en su casa. Dadle el paquete y él, muy agradecido, os llevará hasta su habitación. Una vez allí os pedirá ayuda para liberar a su padre del poderoso influjo que ejerce el meteorito que cayó allí hace mucho tiempo. Para poder liberarle necesita unos planos y os encomendará la tarea de encontrarlos y llevárselos.

Llevad a Dave al primer piso, al pasillo de la puerta blindada. Allí, a la derecha de las escaleras principales de la mansión, hay un salón con un piano, un televisor y una cadena de música. Grabad el disco del tentáculo en la cinta de casete, apagadlo, recoged la cinta, bajad al recibidor y, hacia la derecha, entrad en la habitación de la radio. En la lámpara de cristal del techo veréis colgada una llave. Abrid el armario donde está la radio y colocad la cinta en el reproductor de cassette que veréis. Al encender el equipo, la "música" grabada resulta ser tan horripilante que hará añicos la lámpara. Recoged la pequeña llave oxidada del suelo.







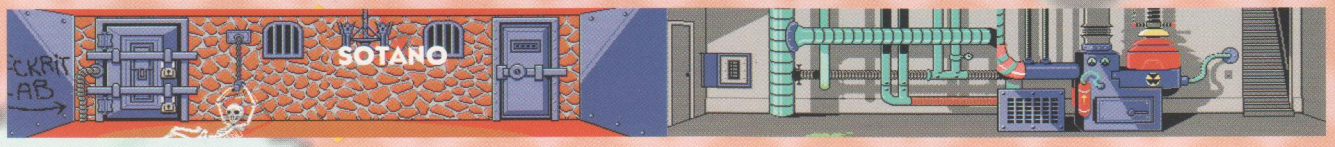
Haced que Michael se reúna con Dave en el recibidor de la mansión y que éste le dé la llave oxidada que encontró. Dave deberá empujar la gárgola que hay a la derecha de la escalera principal para que la puerta sin pomo que también está a su derecha se pueda abrir.

Haced que Michael entre y baje por unas escaleras hasta una habitación a oscuras. Encended el interruptor de la luz y, hacia la izquierda de lo que resultará ser la sala de la caldera y el reactor nuclear, colgada de la caja de fusibles, veréis una llave de plata. Cogedla y dádsela a Syd.

Salid con Dave fuera de la mansión. A la derecha de la escalera exterior de la mansión, entre los arbustos, encontraréis un rollo de película fotográfica sin revelar. Entre los arbustos de la parte izquierda veréis una rejilla. Abridla y entrad por ella. Os encontraréis en un pasadizo subterráneo que, por la derecha, os llevará hasta una rendija en el techo. Llevad a Syd hasta la despensa, entrando por la cocina. En lo alto del armario hay un bote con líquido revelador fotográfico. Al intentar cogerlo se caerá y el líquido se filtrará por la rendija del suelo, apareciendo en el suelo del pasadizo donde se encuentra ahora Dave. Usando la esponja de Dave recoged el líquido.

Haced que Syd coja un tarro de cristal que hay en el armario y, usando la llave de plata, que abra la puerta cerrada que está a la izquierda de la despensa. Llegará a la piscina, en donde deberá llenar el tarro con agua de la piscina. Ahora Dave deberá cerrar el paso de la llave de agua que encontrará a la derecha de la rendija del techo del subterráneo, haciendo que la piscina quede vacía. Syd deberá bajar por las escalerillas hasta el fondo de la piscina, recoger una llave radiante y una radio que encontrará allí y volver a subir. Dave deberá volver a abrir la llave de agua o la mansión entera explotará porque el agua de la piscina sirve para refrigerar el reactor nuclear que el doctor guarda en el sótano. El doctor Fred, alarmado por la falta de agua de la piscina ha enviado a un tentáculo de patrulla para capturar a los posibles intrusos. El tentáculo capturará a Michael y lo encerrará en una mazmorra del sótano. Si usáis la llave oxidada que Dave le dio a Michael podréis salir de la mazmorra.

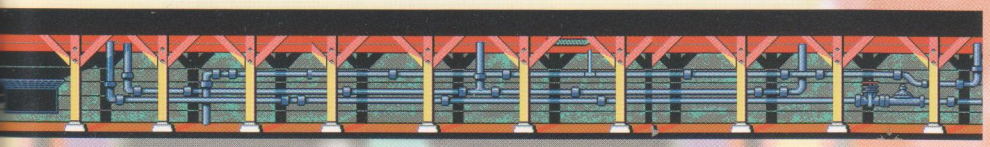
Reunid a Dave y Michael en el recibidor de la mansión y haced que Dave le dé a Michael la esponja con el líquido revelador y el carrete. Éste, subiendo al pasillo donde Dave encontró al tentáculo hambriento y entrando en la puerta a la derecha de las escaleras de subida, que resulta ser un cuarto oscuro de revelado, encenderá la luz roja y revelará el carrete. Son los planos que buscaba Ed. Llevádselos a Ed, quien os dirá que en unos diez minutos estará preparado para atacar el sótano donde su padre tiene instalado su laboratorio y así poder liberarle.

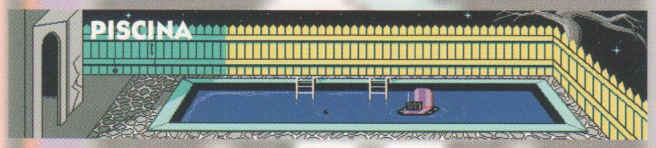


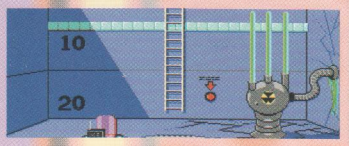
Mientras, Dave y Syd se dirigirán hacia el garaje, al que se accede por la pequeña puerta que hay en la piscina. Abrid la puerta del garaje (con Dave) y encontraréis un coche. Usando la llave amarilla abrid el maletero y recoged la caja de herramientas. Haced que Syd le entregue a Dave la caja de herramientas, el frasco con agua y la radio. Dave se deberá dirigir ahora a la tercera planta, al pasillo de las cinco puertas. en la quinta puerta, contando desde la izquierda, entraréis en una habitación con una chimenea, un cuadro de la familia del doctor Fred al completo y una pequeña planta carnívora. Echadle el agua del frasco y veréis como crece rápidamente. Dadle ahora la lata de Pepsi y subid por ella hasta la trampilla que veréis abierta en el techo. Una vez arriba encontraréis un enorme telescopio.

Llevad a Michael y a Syd hasta la habitación de Ed. Haced que Michael le dé a Syd la llave oxidada. Una vez allí Syd deberá romper la hucha de Ed y coger el hámster. Ed se enfadará mucho y le llevará al calabozo. Mientras Ed regresa, Michael deberá romper la hucha de Ed, recoger una moneda de 10 centavos y la tarjeta-llave que está debajo del hámster. Ed regresará y Michael le deberá dar el hámster para que se calme. Llevad a Michael a la habitación del telescopio junto a Dave y haced que le dé la moneda y la tarjeta-llave. Dave introducirá esa moneda en la ranura que hay a la izquierda del telescopio y pulsará el botón derecho. El telescopio se moverá un poco. Deberéis repetir una vez más esta operación para que el telescopio quede enfocado en un número. Apuntadlo.

Syd deberá salir de la mazmorra y llegar hasta el pasillo de las cinco puertas en la tercera planta de la mansión. Haced que Michael baje por la planta y se reúna con Syd. Éste le dará la llave oxidada. Michael entrará en la segunda puerta que resultará ser la habitación de Edna, quien le llevará al calabozo. Aprovechando ese momento, Syd entrará en la habitación de Edna y recogerá una pequeña llave que hay sobre una cómoda. Subid por las escalerillas de la pared hasta una habitación con un cuadro. Quitad el cuadro y encontraréis una caja fuerte. Usando los números que Dave acaba de descubrir con el telescopio abriréis la puerta. Dentro de la caja fuerte hay un sobre y dentro del mismo, una moneda de 25 centavos. Bajad por la escalerilla. Edna os encontrará y os encerrará en la mazmorra.

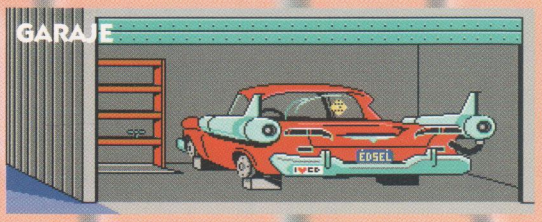






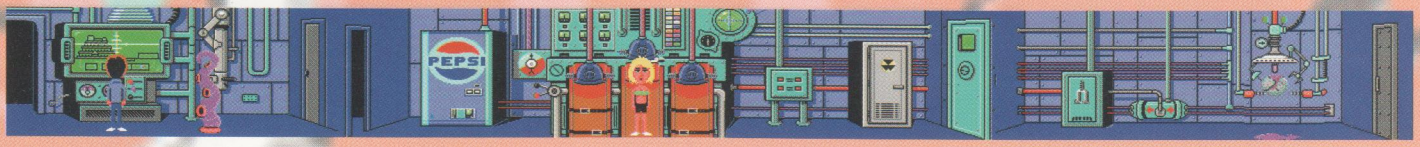
Al cabo de un rato, el doctor Fred irá a la habitación de las máquinas recreativas, a la que se entra desde el pasillo con la estatua en la primera planta, y jugará un rato con la máquina de los asteroides. Syd deberá salir de la mazmorra y subir a esa misma habitación. Usando la moneda de 25 centavos jugará una partida a la máquina de los asteroides y al acabar, tiene que apuntar la puntuación obtenida por el doctor Fred. Si por algún motivo el doctor Fred tarda un poco en bajar a jugar, podréis divertiros un rato con Syd jugando en las otras máquinas y recuperando después la moneda. Precisamente para recuperar la moneda hay que abrir la puerta del cajetín de monedas con la llave enana que habías cogido en la habitación de Edna.

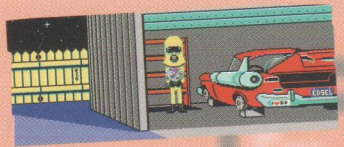
Dave deberá bajar de la habitación del telescopio y, hacia la derecha, entrará en una habitación con la ventana tapada y unos cables rotos en la pared. Abrid la radio; dentro hay unas pilas. Usadlas con la linterna. Michael deberá salir de la cárcel usando la llave oxidada y apagar los fusibles de la casa. Aprovechando esto, Dave deberá encender la linterna y arreglar los cables de la pared con las herramientas. Cuando termine, Syd tendrá que conectar otra vez la electricidad. Es probable que el doctor Fred vuelva a envíar al tentáculo.



Te dejarás atrapar por Edna, que os llevará a la mazmorra de nuevo. Cuando todos los amigos estén en la mazmorra asegúrate de que Dave lleva consigo la tarjeta-llave y la llave amarilla. Haz que Syd abra con la llave radiante los dos candados de la puerta blindada de la mazmorra. Ahora abre la puerta usando la puntuación obtenida por el doctor Fred en la máquina de los asteroides como código y entra. El tentáculo te detendrá, pero, de repente, aparecerá Ed que se dedicará a entretener al tentáculo dejándote el camino libre.

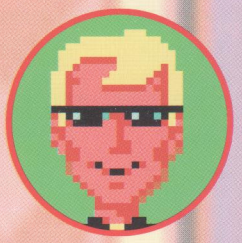
Dirígete a la derecha y encontrarás el laboratorio, con Sandy atada a una máquina. Al verte entrar, el doctor Fred activará un mecanismo de autodestrucción de la mansión. Deberás, muy rápidamente, abrir un armario situado a la derecha en el laboratorio. En él encontrarás un traje anti-radiación. Póntelo. Usando la tarjeta-llave abre la puerta de la derecha y entrarás en la habitación del meteorito. Apaga el interruptor. El doctor Fred, por fin, volverá a la normalidad e intentará detener la cuenta atrás de auto-destrucción de la casa sin conseguirlo ya que el meteorito está controlando toda la instalación. Deberás recoger el meteorito y, por la puerta de la derecha, entrar en el garaje. Allí deberás colocar el meteorito en el maletero del coche y, con la llave amarilla, encender el motor del mismo. El coche despegará hacia el espacio y la aventura terminará.





DISTINTAS PERSONALIDADES, DISTINTAS SOLUCIONES

Tal y como ya os hemos dicho, la solución a este juego depende en gran medida de los personajes que seleccionéis al principio. Se puede decir que todos ellos pueden hacer casi todo en el juego, pero existen pequeñas diferencias que serán la clave a la hora de encaminar la aventura en una dirección o en otra. Esto quiere decir que una vez que hayáis terminado el juego con unos personajes tendréis la base para terminarlo con cualquiera, sin embargo no será suficiente.



A la hora de jugar con un personaje que no hayáis usado nunca lo más importante es que tengáis en cuenta su personalidad e inclinaciones. Esto significa que Michael es el más indicado para el revelado de las fotografías ya que es el único de todo el grupo que tiene alguna relación con el tema fotográfico. De todas formas, hay determinados personajes que comparten alguna característica y por tanto cualquiera de ellos podría realizar la misma acción en un momento dado. Un buen ejemplo de esto último es el caso de Syd y de Razor, ya que ambos tienen una pasión común: la música.

Si queréis experimentar con nuevos personajes os recomendamos que sólo cambiéis a uno de ellos. Jugar con dos personajes que nunca hayáis usado puede conllevar demasiadas variaciones en la evolucion de la aventura.

DEBES TENER EN CUENTA...

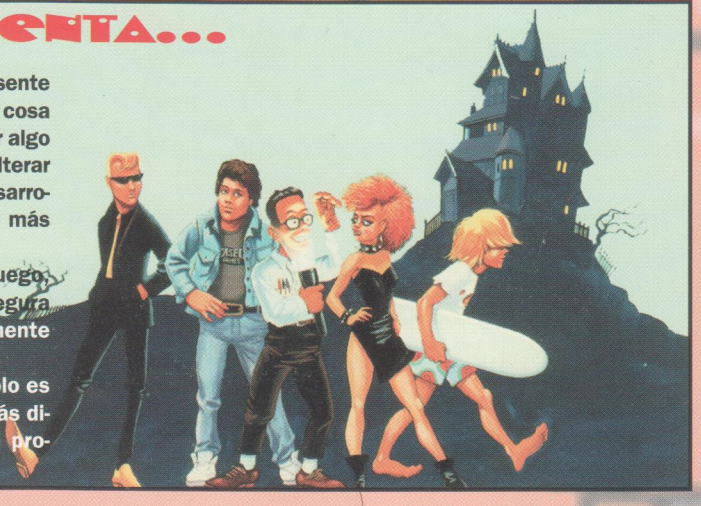
♦ En Maniac Mansion el tiempo es muy importante. Algunas veces deberás esperar antes de hacer algo (por ejemplo cuando tiene que salir la enfermera de la cocina antes de entrar tú). En esos casos lo mejor será que explores la casa y sus alrededores, pero sin tocar nada.

♦ En esta casa de locos nunca se sabe qué puede pasar. Por eso, habrá ocasiones en las que algún punto de nuestra solución no funcione bien o que incluso tenga consecuencias desagradables.

♦ También debes tener presente que simplemente coger una cosa de más en algún sitio o hacer algo antes de lo previsto puede alterar de forma imprevisible el desarrollo del juego. Así es mucho más divertido ¿no?

♦ Graba continuamente el juego, ya que es la única forma segura de salir de situaciones realmente complicadas.

♦ En realidad el juego no sólo es salvar a Sandy, las cosas más divertidas pueden sucederte probando auténticas locuras.



PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita menoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC. BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG. SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC. BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior
DEVICE–C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE–C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE–C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE
```

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.

DE LUNES A VIERNES

Próxima entrega:

con el fascículo nº 11, el Maxijuego

• **ZOOL the Ninja of the "Nth" Dimension**

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)

Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

ERBE

Telf. (91) 528 83 12

DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

LUCASFILM™ PRESENTA

MANIAC MANSION

"Perdone el desorden..., la culpa es de los donantes de cerebros."

Desde que llegó el asteroide ocurren cosas muy extrañas en la vieja mansión del Dr. Fred.

Tentáculos sin cuerpo vagando por los alrededores. Sierras eléctricas en la cocina. Plantas con raros apetitos. Un extraño resplandor saliendo de la piscina.

Y ahora Sandy, la animadora, está en poder del Dr. Fred. Así que reune a los chicos, toma aliento y prepárate para la más sobrenatural, divertida y asombrosa aventura de tu vida.

"Aventura gráfica del año."
RUN Magazine
Power Play
Isaac Asimov Magazine
Commodore Magazine

Sólo tienes que controlar un cursor. ¡Olvídate de teclear!

"Una mezcla entre Rocky Horror Show y la familia Addams... diabólicamente divertido."
Columbia Daily Tribune

Gráficos en alta resolución y espectaculares efectos sonoros.

"Rompecabezas de lo más ingeniosos."
The New York Times
"Asombrosos gráficos en tres dimensiones."
RUN Magazine

Conoce todo tipo de extraños personajes.

Línea ER16E Bits

LUCASFILM™ GAMES

Aventura GRAFICA